

CINE DIGITAL: POSIBILIDADES PARA UN CINE SOCIAL Y CRÍTICO.

Dra. Ana Sedeño Valdellós

valdellos@uma.es

Resumen

Las nuevas tecnologías aplicadas al cine, concretamente los formatos digitales, sobre todo en sus modalidades independientes y de cine crítico abren un nuevo caudal de posibilidades que pueden modificar todas las fases de la industria cinematográfica, desde la producción hasta la exhibición, así como la comercialización y promoción de las películas. Estas nuevas potencialidades tecnológicas afectan a todas las fases de la vida de las creaciones audiovisuales desde la concepción del cine como lenguaje, discurso y arte hasta la naturaleza de la figura del realizador, que se mantiene crucial en todo el proceso. Éste posee mayor capacidad de elección en el momento de la grabación y guarda una novedosa relación con la cámara y el aparato técnico, que más ligeros y versátiles, le permiten acercarse mucho más a la realidad filmada.

La pregunta central es identificar cómo afecta esta nueva tecnología a la práctica profesional más industrial y a los cineastas en activo que realizan nuevas propuestas más cercanas al documental y el cine social. La comunicación reflexiona sobre estos temas que dominan el debate sobre el cine independiente y el cine social.

Palabras clave: cine digital, cine independiente, cine social, nuevas tecnologías audiovisuales.

1. Lo digital y la transformación del medio cinematográfico.

La globalización ha tenido fuerte impacto en todas las industrias del mundo, tanto favorable como desfavorablemente, y en este sentido, la industria y el lenguaje cinematográficos no son la excepción. La industria cinematográfica ha acusado influencias de la tecnología, permitiendo una rápida transmisión de información y facilitando el intercambio de bienes, en este caso de películas. Como consecuencia, la competencia es mayor, y frente a gigantes norteamericanos como los hollywoodienses, que acaparan el mercado a través de sus grandes capitales, ha sido difícil el posicionamiento igualitario en el caso de industrias como la latinoamericana o la europea.

En este contexto, la mercadotecnia ha adquirido un papel importante dentro del proceso de comercialización de la película con el objetivo de facilitar la distribución de un mayor número de películas a bajo costo: se utilizan nuevas formas de distribución para reducir costos y llegar al público

final, desde la distribución por internet, hasta las estrategias de distribución en bloque, pasando por la supervisión del consumidor, actor que juega un factor primordial en la industria, ya que se monitorean sus gustos a través de conceptos como *playability* o posicionamiento.

Pero la globalización no genera lógicas de distribución unidireccionales (desde los grandes centros de producción hasta los minoritarios o periféricos) sino bidireccionales, lo que permite que las redes de distribución y exhibición locales alcancen dimensiones planetarias, antes inalcanzables. Como ejemplos pueden indicarse las redes de distribución del cine indígena o la aceptación y difusión de obras de cineastas independientes. Este rasgo es propio de la cultura intersticial (Gubern, 2000, p. 77). Sin duda, la tecnología digital aplicada a todos los ámbitos de la industria y el hecho cinematográfico no tienen un papel secundario en todo ello.

El cine digital es una expresión que se refiere normalmente al film producido mediante cámara digital, mostrado a través de proyección digital, con efectos digitales y distribuido via web. Sus implicaciones tienen que ver con toda una serie de aspectos que llegan más allá de lo tecnológico para referirse en sus vertientes cultural y social con medios como Internet y la televisión, con lenguajes como el cinematográfico (audiovisual) y con soportes aún experimentales como los dispositivos móviles. Aquí sólo van a apuntarse unas pinceladas intentando paliar la "escasa reflexión teórica, en general, y la falta de una sostenida producción científico-académica acerca de una importante transformación que afecta a una industria centenaria y al audiovisual en su conjunto" (Albornoz, 2001).

2. Cambios en la fase de producción y generación de contenidos.

Las posibilidades de las nuevas tecnologías para el cine no profesional abren un nuevo caudal de propuestas y modalidades. De manera general, existen cuatro tipos de cámaras de video digital: las Mini DV, las DV semiprofesionales, las DV profesionales y las cámaras de alta definición. El formato de alta definición 1920 x 1080, el llamado 24P, es el más cercano a la definición icónica del cine. Todas, especialmente las últimas se están convirtiendo en una fuente inagotable de posibilidades para realizar cine de menor presupuesto.

Si se habla de producción, el cine en formato digital abarata la fase de rodaje. Por un lado, se encuentra el menor costo del material fungible de grabación, así como su posproducción posterior: rodar con esta nueva tecnología es más barato, fácil y rápido porque pueden filmarse varias tomas a la vez, aumenta el número de planos al día (mejora la productividad) y reduce el coste del soporte físico en torno a un 90% con el añadido de la visualización inmediata de lo grabado. Por otro lado, el staff necesario disminuye en número por lo que se hace más fluido el diálogo entre los miembros del equipo. En cuanto a la posproducción, en la actualidad existe la posibilidad de realizarla casi enteramente de

forma digital, con lo que se pasa de la dependencia del hardware (moviola) al software (AVID, Adobe Premiere, iMovie, Final Cut Pro), con lo que el rodaje digital se integra con nuevas plataformas de montaje no lineal. Otra ventaja se localiza en la facilidad de copia, así como las mayores posibilidades en los nuevos soportes. El cine digital y sus múltiples pantallas posibles, abren un mundo de novedosas posibilidades de trabajo en posproducción en la adaptación a diferentes formatos de exhibición.

Sin embargo, también hay visibles desventajas. Esta tecnología aún resulta muy costosa, está en permanente cambio, volviéndose rápidamente obsoleta. Además, su elevada complejidad requiere, en algunos roles técnicos, de una mayor especialización como en la fase de posproducción: se vuelven muy necesarios conocimientos (para el director, por ejemplo) sobre la integración de la parte hardware y software.

3. Distribución y exhibición: nuevas ventanas de explotación.

Los mayores cambios se producen en la distribución, donde nacen nuevas ventanas de exhibición. Las grandes ventajas de la distribución digital vendrían del ahorro de costes y la estructuración de nuevas ofertas audiovisuales:

- Eliminación del coste de duplicado de copias, lo que para nuestro mercado nacional vendría a suponer un ahorro de cerca de 75 millones de euros.

- Supresión de los problemas causados en el negativo por los sistemas analógicos (polvo, pelos, calor de bombilla) que hace que su vida efectiva no pase de ocho semanas.

- Posibilidad de ofertas alternativas en las salas de exhibición como conciertos, partidos de fútbol...

- Equiparación de costes de distribución para todo tipo de filmes.

- Facilidad de adaptar rápidamente la oferta de salas a la demanda de espectadores.

- Posibilidad de distribuir para todo el mundo desde un único servidor central, con audiotracks diferentes. Ruptura de modelos de intermediación comercial bajo nuevas modalidades de negocio B2B.

- Posibilidad de establecer circuitos de cine independiente.

- Aparición de nuevas tecnologías asociadas al universo digital como la proyección de películas en tres dimensiones digital 3D. Al no poderse ver en el hogar, estos filmes no se piratean, algo que puede ser clave para el desarrollo de la exhibición digital (López Villanueva, 2007, pp. 79-80).

Si la distribución tradicional tenía su base en la explotación gradual salas-alquiler-compra de VHS y

DVD-televisión (es)-, con el formato digital, estas se amplían con algunas posibilidades, como la IWR (Instantaneous Worldwide Release) (Davis, 2006, p.76). Las actuales condiciones de la exhibición en salas y en alquiler-compra son percibidas como un cuello de botella que hay que liberar con la tecnología digital: "La exhibición digital es un gran jalón en la historia del cine y está entre los mejores desarrollos como el sonido, el color, los formatos panorámicos y el sonido digital". (Koseluk, 1999, p. 1).

La comunidad creativa en Hollywood está pendiente del advenimiento de la exhibición digital: cuando se instale enteramente, las películas se moverán en cartelera mucho más rápidamente, se sabrá antes si van a tener éxito y las *majors* no invertirán tanto en promoción para mantenerla en cartelera: al no haber una copia física en 35 mm esta no será tan valorada como objeto físico (no habrá gastos de transporte real), y su sustitución por otro título se acelerará.

También se esperan cambios dramáticos en términos de consumo de cine en casa. El mayor deviene de la llegada del *video on demand* (VOD), con el que los consumidores pueden ver cualquier film extranjero, por cable o mediante bajada en Internet. Con respecto al *video on demand* mediante cable, la tecnología existe, las empresas existen y la infraestructura, y los consumidores parecen disfrutarlo. De hecho, la industria predice que los consumidores con VOD gastarán significativamente más dinero en ver películas: "El Video On Demand devuelve el negocio del entretenimiento al consumidor. Es una evolución como opuesta a revolución" (Seguin, 2001).

Sin embargo, en el cambio hacia lo digital, las desventajas siguen siendo muchas especialmente en lo relacionado con la distribución, donde pueden darse nuevas concentraciones industriales que beneficien de nuevo a las empresas de distribución norteamericanas. En primer lugar, existe riesgo de una mayor concentración en la distribución, al ser rentable llegar a muchas más salas que antes. Sin embargo, se prevén problemas con las rutas de acceso a las salas: Internet es demasiado lento, lo que abre la distribución a la fibra óptica o a la transmisión vía satélite. Esto plantea el problema del servicio universal a las salas de zonas más alejadas.

En cuanto a la exhibición, el mayor problema es la imposible polivalencia: cine digital y analógico son excluyentes y, actualmente, una sala digital no es compatible en el espacio y el tiempo con una analógica. La reconversión de esta segunda a la primera es costosa para unos empresarios -los propietarios de las salas de exhibición- que aún intentan amortizar la reconversión de sus salas en los años noventa. El riesgo se multiplica teniendo en cuenta que aún no están muy claros los estándares que van a imponerse en el mercado, y su desarrollo y consolidación dependerá de alianzas, de juegos de fuerza que se desarrollan internacionalmente, sobre todo en territorio anglosajón.

La proyección digital no es una verdadera revolución, no aporta nuevas experiencias para la audiencia:

en el mejor de los casos, sólo ofrece el equivalente de la proyección de 35 mm, y no otorga interactividad a los espectadores. Los verdaderos interesados son los distribuidores de cine que han visto cómo la piratería, un mayor número de películas, los estrenos masivos, la rapidez del consumo y el declive de los mercados maduros empezaban a erosionar sus modelos de negocio.

Otro tema que no debe ser apartado viene a reflexionar sobre la integración del medio Internet en estas fases de distribución y exhibición cinematográficas.

En Internet, la información puede ser ampliamente diseminada y accesible (por ejemplo, las películas), pero también manipulada y modificada de nuevo gracias a las herramientas colaborativas. Internet es una nueva esfera pública que promueve el diálogo político, el bienestar público y la vida en común y, asimismo, un foro limitado que refleja la perpetuación de las normas existentes en la sociedad que puede ser usada para perpetuar y consolidar las jerarquías de poder centralizadas en determinadas compañías de distribución tradicional.

Por su parte, la televisión se encontraría, como siempre, en punto de paso o transición entre medios clásicos como el cine y más novedosos como los dispositivos móviles e Internet, a la espera de lo que pase con la TDT.

4. Lo digital y el cine social y crítico.

Por otro lado, también interesan a este texto lo referente a las nuevas condiciones para la producción y distribución en modalidades como el documental o tendencias de cine social y crítico, minoritarias en la concesión de ayudas y el beneplácito del público, que las obligan a trabajar con presupuestos más ajustados. El formato digital anima a seguir en la producción independiente, pues comienzan a volver a tener valor las ideas, como en otras etapas del desarrollo tecnológico cinematográfico. Lo digital promueve la diversidad de productos culturales audiovisuales como alternativa al modelo de industria hollywoodiense.

Los actuales estándares de calidad de las cámaras digitales provocan actitudes encontradas por parte de los directores de cine independiente. Es interesante observar que conforme la calidad mejora, muchos profesionales aumentan el nivel de exigencia de lo que se considera aceptable. Una cámara DV de una calidad muy buena, equivalente a la mejor calidad de vídeo de hace diez o quince años. Sin embargo, se lamentan por no poder grabar en HD (Figgis, 2007, p. 61).

Existen ciertos cineastas que comienzan a utilizar la tecnología digital para sus rodajes, integrando sus posibilidades a la forma de realizar y los cambios estéticos derivados a una nueva iconicidad cinematográfica, que no carece de valor. En esto aún queda mucho por hacer y, sin duda, en este momento de crisis, es necesaria una mayor capacidad de riesgo, para que éste no se quede en buscar

con nuevos formatos digitales los mismos efectos que en cine.

El artista Isaki Lacuesta (2009, pp. 39-40) examina algunas consecuencias del rodaje en digital: por ejemplo, habla de cómo se incrementa la lentitud en el momento de la exhibición como consecuencia de rodar con 25 fotogramas y proyectar a 24 y cómo, si no se modula el sonido, el espectador extrañará ante música, diálogos y sonidos que tenderán a las frecuencias graves. También es necesario realizar una adaptación para integrar el 16:9 panorámico de las cámaras digitales a las ventanillas de proyección tradicionales. Los profesionales de la proyección deben y pueden realizar un esfuerzo en esta acomodación en estos ámbitos.

Todo esto tiene que ver con la tarea del director de fotografía, que también se ve alterada: ha de enfrentarse con mayores problemas técnicos pues el celuloide siempre es más versátil en temas lumínicos. Aún así, la calidad del aparato tecnológico de hoy en día le proporciona prácticamente cualquier herramienta necesaria. Esto llega a los realizadores, que no aprenden la máxima de que en formato digital hay que adaptar la película a la cámara y no al revés. Es necesario saber rodar en todo tipo de situaciones lumínicas: con mucho grano, con iluminación muy contrastada. Esto supone la despedida de la tradicional fotografía transparente y neutra. Lacuesta se queja de cómo, a pesar del aumento en las grabaciones en alta definición (HD), se sigue buscando la textura y tipo de fotografía de 35 mm, la conocida y la que sin duda los críticos y el público solicitan aún a la estética fílmica.

No es casual que la mayoría de los directores de fotografía opten por trabajar con cámaras de alta definición dotadas de las ópticas de cine de siempre. El resultado es una imagen que pocos profesionales se atreverían a decir si es digital o fílmica y que los espectadores no pueden distinguir de la filmada con celuloide. Una fotografía bastarda, impropia, mixta, que quizá sea la más representativa de nuevos extraños días de transición. (Lacuesta, 2009, p. 41)

Estos formatos han provocado una modificación en la concepción de ser director o realizador de cine. Por un lado, la cámara se vuelve un elemento de conexión más cercano con la realidad, debido al menor peso de la misma, que ayuda a que el director necesite de menos intermediarios (directores de fotografía, eléctricos): aumenta la libertad de grabación y disminuye el aparato técnico, que a veces se reduce a la cámara, único mediador entre el creador y la realidad.

El director portugués Pedro Costa ha experimentado con nuevas texturas en formato DVcam en películas como *Ossos* (1997), *No quarta da Vanda* (2000) y *Juventude em marcha* (2006). En esta última, trabajó con una Panasonic DVX100, con la que pasa 15 meses rodando a un grupo de marginados del barrio lisboeta de Fontainhas. Sus 320 horas de grabaciones no hubieran sido posibles

sin un equipo pequeño y un material muy reducido, que permitía una absoluta convivencia y alta participación con sus habitantes: esto pudo darse, ante todo, gracias a unos medios técnicos (cámara, iluminación...) que se adaptaban a cualquier rincón de las habitaciones. Él mismo explica su método:

Un día me decidí a ir al barrio con la cámara. Empezó entonces un tiempo de preparación, lo que se llama hacer localizaciones. Empecé tontamente a tratar de eliminar cosas: "Ahí no voy a rodar, ese rincón es feo". Después me dio la impresión de que al final rodé sobre todo en los sitios que había pensado que no estaban bien... pero iba todos los días y era eso lo que me construía. Después me instalé en el cuarto, siguiendo la invitación de Vanda. En una primera fase, había que comprender el ritmo de la habitación. En un momento dado ellos vieron que era un trabajo de verdad y no el circo de antes con los camiones. A veces llegaba al mismo tiempo que el tipo que vendía las patatas, cuando se abrían la tienda y los bares, y empezaba a hacer lo que hace todo el mundo: limpiar un poco en torno al trípode, probar un espejo, cambiar la posición de la cámara, medir la distancia o cosas así. (Neyrat, 2008, p. 94)

Por otro lado, con los nuevos formatos digitales, los realizadores independientes deben ser más conscientes del aspecto final de la imagen, pues esta puede distar desde su grabación hasta su tratamiento en la fase de postproducción. Las cámaras digitales, poco pesadas y volátiles, se mueven fácilmente y pierden foco. En ellas, se vuelven muy evidentes todas las imperfecciones técnicas de la grabación, muy explícitas durante el proceso de postproducción y composición de la imagen. El realizador debe aprender a mirar en una pantalla pequeña (la del visor) lo que más tarde será proyectado en una pantalla grande.

Por otro lado, el cine digital requiere un compromiso que se ajuste más a un punto de vista artístico pero tiene otros aspectos prácticos que lo hacen depender más del presupuesto, de la actividad comunitaria de todo el equipo de rodaje. Esto necesita, por parte del director, de mayor conocimiento sobre la producción, una actividad cambiante y en permanente relación con las instituciones gubernamentales de todos los niveles: ayudas, contratos de coproducción... Todo esto obliga a una mejor planificación de todas las fases de la producción, especialmente la de grabación (hay que localizar, planificar qué cosas pueden salir mal en un rodaje porque seguramente saldrán), así como implicarse mucho más en la de comercialización, con su fundamental función de búsqueda de nuevas pantallas. La recuperación de la inversión por parte del o los productores se retrasa en el tiempo y se impone la exigencia de diversificar las fuentes de financiación.

Otro tema es la repercusión en los mercados locales y de cine independiente. Por una parte, el formato se vuelve más universal, lo que proporciona una ventaja para su distribución a usuarios individuales,

pero esto se convierte en una herramienta para hacer más sencilla la práctica de la piratería a nivel industrial. Existe la necesidad de crear circuitos de cine independiente auspiciados desde las instancias gubernamentales para apoyar la producción, la difusión y la distribución de realizadores independientes con medidas exclusivas y adaptadas a los condicionantes de los mercados nacionales. El cine independiente norteamericano se está organizando. La Digital Cinema Initiative (DCI) es el consorcio de siete estudios que dan apoyo a la producción digital, la posproducción y la exhibición. Trabajando con el Digital Cinema Laboratory –una organización establecida por el Centro de Tecnología del Entretenimiento de la Universidad del Sur de California- el DCI está llevando a cabo una lenta aproximación desde 2004 para conocer cuanto de la promesa del cine digital es un hecho y cuanto es ficción (McKernan, 2005, p. 132).

Otro tema importante que sólo va a esbozarse aquí sería mencionar las posibilidades que todo esto tiene si se aplica al espectador. Parecería conveniente, en principio, que la transformación tecnológica se realice sin traumas para él, que acceda a un mismo tipo de experiencia de entretenimiento sin aumentos de costes económicos.

Por otro lado, si la información es virtual y está codificada en datos, las películas podrían decodificarse en cualquier sitio, a través de cualquier dispositivo dotado con un mecanismo que lo permitiera. Esto nos llevaría a la emergencia de un “espectador móvil” (Murray, 1999, p. 267), a la convergencia cultural con otros medios como la televisión e Internet y a una narrativa transmedial (Jenkins, 2006) que implica modificaciones en el estatuto del espacio y el tiempo de las narraciones para su acomodación a todas las plataformas de recepción y exhibición de contenidos.

5. Bibliografía.

ALBORNOZ, Luis Alfonso (2001) “El complejo audiovisual: hacia la digitalización total de la industria cinematográfica”. En Eptic, Revista Electrónica Internacional de Economía de las Tecnologías de la Información y la Comunicación Nº 3, diciembre

[<http://www.eptic.he.com.br>, consultado 20/12/2009]

DAVIS, Robert E. (2006) “The Instantaneous Worldwide Release: Coming Soon to Everyone, Everywhere”. En E. Ezra and T. Rowden: Transnational cinema: the film reader. New York: Routledge, pp. 73-80.

FIGGIS, Mike (2007) El cine digital. Barcelona: Alba.

GUBERN, Roman (2000) El eros electrónico. Barcelona: Taurus.

JENKINS, Henry (2006) Convergence Culture. Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press.

KOSELUK, Chris (1999) "The Trend is near". Spec. Issue of Hollywood reporter, p. 1

LACUESTA, Isaki (2009) "En medio de los días (Notas sobre algunas cuestiones del cine contemporáneo)". En I. Sánchez & M. Díaz, (coords.): DOC 21. Panorama del reciente cine documental en España. Girona: Luces de Gálibo, pp. 35-42.

LÓPEZ VILLANUEVA, Javier (2007) "Ante un complejo rubicón. La industria cinematográfica". En E. Bustamante: Cultura y Comunicación para el siglo XXI: Diagnóstico y políticas públicas. IDECO: La Laguna (Tenerife), pp. 55-95.

MCKERNAN, Brian (2005) Digital Cinema. McGraw-Hill: Columbia.

MURRAY, Janet H. (1998) Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio. Barcelona: Editorial Paidós.

NEYRAT, Ciry (2008) Un mirlo dorado, un ramo de flores y una cuchara de plata: Conversación con Pedro Costa-collage de Andy rector-Documentos. Barcelona: Intermedio.

SEGUIN, David (2001) "Coote Spearheads Intertainer's VOD launch in Asia". En Screendaily.com N° 17 apr.

[www.screendaily.com/shtml_files/newsletter-redirect.shtml], consultado el 23/12/2009]